

APERÇU DU JEU

Le paquet contient des cartes Exploding Kitten. Pour jouer, vous le posez face cachée et vous tirez à tour de rôle des cartes de ce paquet, jusqu'à ce que quelqu'un pioche un Chaton Explosif (Exploding Kitten).



Lorsque cela se produit, ce joueur explose. Il meurt et est éliminé.



La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur, qui est le gagnant.

EN RÉSUMÉ

SI T'EXPLOSES, T'AS PERDU.

T'ES QU'UN LOSER, UN MISÉRABLE VER DE TERRE.

SI T'EXPLOSES PAS, T'AS GAGNÉ.

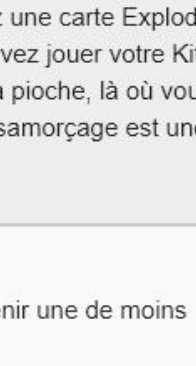
ET LÀ, T'ES PLEIN DE GRANDEUR INTÉRIEURE. FÉLICITATIONS ☑!

TOUTES LES AUTRES CARTES

T'AIDENT À NE PAS TE FAIRE EXPLOSER PAR DES EXPLODING KITTENS.

PAR EXEMPLE

Vous pouvez utiliser une carte **Divination** pour jeter un oeil aux premières cartes de la pioche. Si vous tirez une carte Exploding Kitten, au lieu d'exploser et de perdre la partie, vous pouvez jouer votre Kit de Désamorçage et remettre secrètement le Chaton dans la pioche, là où vous le souhaitez. Tenter d'amasser un maximum de Kits de Désamorçage est une bonne idée.

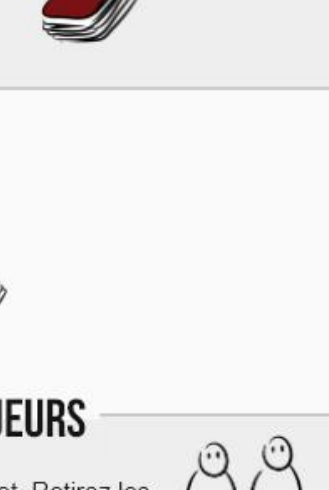


MISE EN PLACE

1 Pour commencer, mettez de côté les cartes Exploding Kitten (4) et Kit de Désamorçage (6).

2 Mélangez le paquet et distribuez 7 cartes face cachée à chaque joueur.

3 Distribuez 1 carte Kit de Désamorçage à chaque joueur. Tous ont désormais 8 cartes en main, mais ne doivent pas les montrer.



KITS DE DÉSAMORÇAGE

Chaque joueur commence avec un Kit de Désamorçage, la seule carte à pouvoir sauver des Chatons Explosifs. Si vous tirez une carte Exploding Kitten, au lieu d'exploser et de perdre la partie, vous pouvez jouer votre Kit de Désamorçage et remettre secrètement le Chaton dans la pioche, là où vous le souhaitez. Tenter d'amasser un maximum de Kits de Désamorçage est une bonne idée.

4 Glissez des cartes Exploding Kitten dans le paquet, qui doit en contenir une de moins que le nombre de joueurs.

Retirez de la partie les Chatons Explosifs en trop.

PAR EXEMPLE

À 4 joueurs, on insère 3 Kittens.
À 3 joueurs, on insère 2 Kittens.

Ainsi, on s'assure que tout le monde explosera, sauf 1 personne.



5 Remettez les autres Kits de Désamorçage dans le paquet.



VARIANTE POUR DEUX JOUEURS

Ne remettez que 2 Kits de Désamorçage dans le paquet. Retirez les autres de la partie.



6 Mélangez le paquet et placez-le face cachée au milieu de la table.

Il s'agit de la pioche.



(Faites en sorte de laisser de la place pour une pile de défausse.)

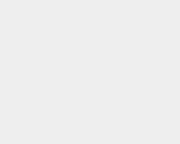
7 Déterminez le premier joueur. (Par exemple : la barbe la plus impressionnante, les pieds les plus odoriférants, le plus enrhumé, etc.)

À VOTRE TOUR

1 Prenez vos 8 cartes dans votre main et regardez-les. Effectuez ensuite l'une des actions suivantes :

PASSER

Ne jouez aucune carte.



OU

JOUR

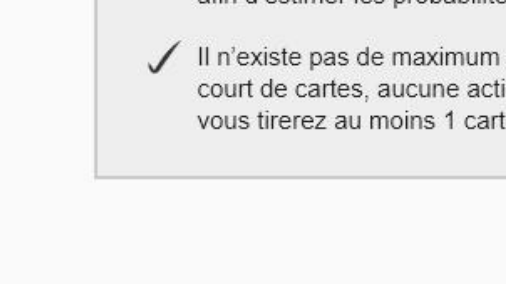
Jouez une carte en la posant FACE VISIBLE sur la pile de défausse, et suivez les instructions de cette carte.



Lisez le texte de la carte pour connaître son effet.

Après avoir suivi les instructions de la carte, vous pouvez en jouer d'autres (autant que vous le souhaitez).

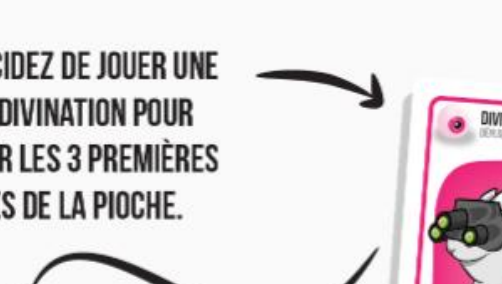
2 Terminez votre tour en tirant la première carte de la pioche et en la prenant en main, en espérant que ce ne soit pas un Chaton Explosif. (Contrairement à la plupart des jeux, vous TERMINEZ VOTRE TOUR en tirant une carte.)



La partie continue en sens horaire autour de la table.

N'OUBLIEZ PAS

Jouez autant de cartes que vous le souhaitez, puis tirez-en une pour terminer votre tour.



FIN DE LA PARTIE

Le dernier (et le seul) joueur à ne pas avoir explosé remporte la partie.

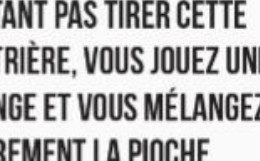
Vous ne serez jamais à court de cartes dans la pioche, car vous y avez inséré suffisamment de Chatons Explosifs pour faire exploser tous les joueurs sauf 1.

TROIS PETITES ASTUCES

- ✓ Essayez d'économiser vos cartes en début de partie, lorsque les chances d'exploser sont faibles
- ✓ Vous pouvez compter n'importe quand les cartes qu'il reste dans la pioche afin d'estimer les probabilités.
- ✓ Il n'existe pas de maximum ou de minimum de taille de main. Si vous êtes à court de cartes, aucune action spéciale ne se produit. Continuez de jouer : vous tirerez au moins 1 carte à la fin de votre prochain tour.

EXEMPLE DE TOUR

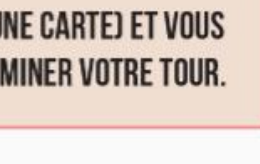
VOUS DÉCIDEZ DE JOUER UNE CARTE DIVINATION POUR REGARDER LES 3 PREMIÈRES CARTES DE LA PIOCHE.



CE FAISANT, VOUS CONSTATEZ QUE LA PREMIÈRE CARTE (CELLE QUE VOUS VOUS APPRÊTEZ À TIRER) EST UN EXPLODING KITTEN.

MALHEUREUSEMENT, UN AUTRE JOUEUR UTILISE UNE CARTE NON ! QUI ANNULE VOTRE ATTAQUE. C'EST DONC ENCORE À VOUS DE JOUER.

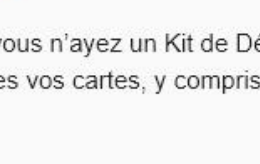
VOUS DÉCIDEZ DE JOUER UNE CARTE ATTAQUE POUR METTRE FIN À VOTRE TOUR ET FORCER LE JOUEUR SUIVANT À JOUER DEUX TOURS DE SUITE.



NE SOUHAITANT PAS TIRER CETTE CARTE MEURTRIÈRE, VOUS JOUEZ UNE CARTE MÉLANGE ET VOUS MÉLANGEZ ALÉATOIREMENT LA PIOCHE.



UNE FOIS LE PAQUET BIEN MÉLANGE, VOUS TIREZ LA PREMIÈRE CARTE POUR TERMINER VOTRE TOUR, EN ESPÉRANT QUE CE NE SOIT PAS UN EXPLODING KITTEN.



- OU -

VOUS POUVEZ PASSER (EN NE JOUANT AUCUNE CARTE) ET VOUS CONTENTER DE TIRER UNE CARTE POUR TERMINER VOTRE TOUR.

GUIDE PRATIQUE

EXPLODING KITTENS 4 CARTES

Vous devez immédiatement montrer cette carte. À moins que vous n'ayez un Kit de Désamorçage en main, vous êtes mort et vous perdez la partie ! Défaussez toutes vos cartes, y compris le Chaton Explosif (Exploding Kitten).

KIT DE DÉSAMORÇAGE 6 CARTES

Si vous avez tiré un Chaton Explosif, vous pouvez jouer cette carte pour éviter de mourir. Placez votre Kit de Désamorçage dans la pile de défausse.



Prenez ensuite le Chaton Explosif et, sans regarder ni réarranger les autres cartes, remettez-le secrètement dans la pioche, là où vous le souhaitez.



Vous avez envie de piéger le joueur ? Posez le Chaton en haut de la pioche. Afin que personne ne voie où vous le jouez, n'hésitez pas à tenir le paquet de cartes sous la table.

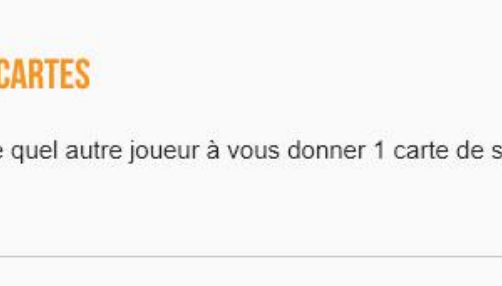
Votre tour se termine dès que vous avez joué cette carte.

NON ! 5 CARTES

Interrompez toutes les actions, à l'exception d'un Chaton Explosif ou d'un Kit de Désamorçage. Considérez que plus aucune carte (ni Paire de cartes Chat ni Combo Spécial) n'existe au-dessous d'une carte Non !



Vous pouvez aussi jouer un Non ! par-dessus un autre Non ! afin de l'annuler et d'en faire un Si !, etc.



Dehors de votre tour, toutes les cartes qui ont subi un Non ! sont perdues. Laissez-les dans la pile de défausse.

ATTAQUE 4 CARTES

Terminez votre tour sans tirer de carte, et forcez l'autre joueur à effectuer 2 tours de suite. Le joueur ciblé doit effectuer son tour normalement, après quoi il en joue aussitôt un autre. (Si la victime d'une Attaque joue une autre carte Attaque, son tour se termine immédiatement et elle force le joueur suivant à en effectuer 2.)

PASSE-TOUR 4 CARTES

Terminez immédiatement votre tour sans tirer de carte. (Si vous avez joué une carte Passe-Tour pour vous défendre face à une carte Attaque, elle ne met fin qu'à 1 des 2 tours. Jouer 2 cartes Passe-Tour mettrait fin aux 2 tours.)

FAVEUR 4 CARTES

Cette carte oblige n'importe quel autre joueur à vous donner 1 carte de sa main. C'est lui qui choisit laquelle il vous donne.

MÉLANGE 4 CARTES

Mélangez les cartes de la pioche sans les regarder, jusqu'à ce qu'on vous dise « stop ». (Très utile quand on sait qu'un Exploding Kitten rôde dans le coin.)

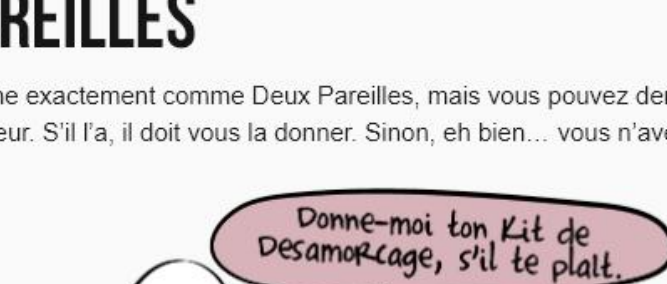
DIVINATION 5 CARTES

Regardez discrètement les 3 premières cartes de la pioche et remettez-les dans le même ordre. Ne les montrez pas aux autres joueurs.

CARTES CHAT 4 DE CHAQUE

Ces cartes n'ont aucun effet toutes seules mais, si vous cumulez 2 cartes Chat identiques, vous pouvez les jouer par Paire afin de voler une carte au hasard à un autre joueur.

Elles peuvent également être jouées sous forme de Combos Spéciaux (voir ci-contre).



COMBOS SPÉCIAUX (À LIRE APRÈS AVOIR JOUÉ VOTRE PREMIÈRE PARTIE)

DEUX PAREILLES

Jouer une Paire de cartes Chat identiques (qui vous permet de voler une carte au hasard à un autre joueur) n'est plus uniquement possible avec les cartes Chat mais s'applique désormais à TOUTES les cartes du paquet qui partagent le même titre (une paire de cartes Mélange, une paire de cartes Passe-Tour, etc.).



TROIS PAREILLES

Ce Combo fonctionne exactement comme Deux Paires, mais vous pouvez demander une carte précise à l'autre joueur. S'il l'a, il doit vous la donner. Sinon, eh bien... vous n'avez rien.

5 CARTES DIFFÉRENTES

Si vous jouez 5 cartes différentes (qui ne partagent pas le même titre), vous pouvez prendre 1 carte de votre choix dans la pile de défausse.

(Prenez vite le paquet pour choisir votre carte avant qu'on ne vous oppose une carte Non !)

Lorsque vous jouez des Combos, ne tenez aucun compte des instructions sur les cartes.